Club Nintendo®

Volume 2 - 1990

Issue 5

GAME BOY

Die Video Game-Unterhaltung der Zukeunft

ROBOCOP

Die neunen Hüter der Gerechtigkeit

KURZÜBERSICHT

Der nächste NES-Hit

TIPS & TRICKS

Für die zukünftigen Helden

PLUS

AUSFÜHRLICH 10 SEITEN GAMEBOY SPECIAL

Check It Out!

Hier findest Du die komplette Aufstellung der momentan erhältlichen NINTENDO-Spiele..

ABENTEUER SERIE

- Fester's Quest™
- Goonies II™
- Kid Icarus™
- Legend of Zelda™
- Mega Man™
- Metal Gear™
- Metroid™
- Robo Warrior™
- Simon's Quest™
- Super Mario Bros.™
- Super Mario Bros. 2™
- Zelda II -The Adventure of Link™

ACTION SERIE

- **Adventures of Lolo....New**
- Airwolf
- Balloon Fight™
- Batman
- **Bionic Commando™....New**
- **Bubble Bobble™....New**
- Clu Clu Land™
- Cobra Triangle™
- Ice Climber™
- Kung Fu™
- Pinball™
- Skate or Die
- Teenage Mutant Hero Turtles
- Tetris
- Tiger Heli™
- Urban Champion™
- Wizards & Warriors™
- Spy vs Spy™

PROGRAMMIERBARE SERIE

- Excitebike™
- Mach Rider™
- Wrecking Crew™

SPORT SERIE

- Baseball
- **Blades of Steel™....New**
- Double Dribble™
- Golf
- Mike Tyson's Punch-Out!!™
- Pro Wrestling™
- Rad Racer™
- R.C. Pro-Am™
- Soccer
- Tennis
- Track & Field II™
- 10-Yard Fight ™(American Football)

Check It Out! GAME BOY GAME PAK

- Alleyway™
- Golf
- Solar Striker™
- Super Mario Land™
- Tennis
- Qix™

COMING SOON

- Pinball - Revenge of the Gator
- Wizards & Warriors™
- Balloon Kid
- Kwirk

ARCADE SERIE

- Castlevania™
- **Double Dragon II....New**
- Donkey Kong™
- Donkey Kong Jr™
- Donkey Kong 3™
- Ghosts & Goblins™
- Gradius™
- Gunsmoke™
- Ikari Warriors™
- Life Force™
- Mario Bros.™
- Popeye™
- Rush 'N Attack™
- Rygar™
- Section Z™
- Solomon's Key™
- Top Gun™
- Trojan™
- Xevious™

LIGHT GUN SERIE

- Duck Hunt™
- Gumshoe ®
- Hogan's Alley™
- To the Earth™
- Wild Gunman™

COMING SOON

Robocop™	Nov./Dec.
Silent Service	Nov./Dec.
Black Manta	December
Faxanadu	December
World Wrestling™	December
Double Dragon 1	Winter
Paperboy™	Winter
Probotector	Winter

Alle Spielttiel und - Figuren in diesem Magazin sind eingetragene marken und Copyrights der NINTENDO Co. AG. Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ™ ® and © für Spiele und Giguren im Besitze der Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizensieren

Club Nintendo®

Österreich:
Postfach 83
5027 Salzburg

Schweiz:
Auf dem Wolf 30
4052 Basel

SUPER MARIOS ANSPRACHE

Inhalt

Super Mario Ansprache 3
"Bionic Commando" Speile Info 4
"Blades of Steel" Speile Info 6
"Robocop" Speile Info 8
"Silent Service" Speile Info 10
"GAME BOY" Special. 11
Profile & Top 5 21
Tips & Tricks 22
Video Shorts 26
Scores of Fun 27
Kurzübersicht 28
Mailbag 30
HOT LINE Info 31

Das Büro ist angefüllt mit Anspannung und die Arbeit ist fast vollständig zum Erliegen gekommen. Wieso das? Nun ja, der Game Boy ist in unserem Büro eingetroffen, und die Mittagspause wird niemals mehr so sein wie früher! Während wir hier dieses Heft zusammenstellen, hat uns das "Tetris"-Fieber befallen, werden Birdies beim "Golf" geschlagen, unsere Gegner im "Tennis" niedergeschmettert und wurde Daisy unzählige Male in "Super Mario Land" gerettet! Die Titel von Gameboy sind ziemlich furchteinflößend, und wir haben 10 ganze Seiten dem tragbaren Videospielsystem von Nintendo gewidmet, um auch wirklich alles hineinzubringen.!

Eine der interessantesten Bestandteile des Game Boys ist das Video Link, welches für unmittelbare Wettkämpfe zwischen 2 Spielern bei Spielen wie **"Golf", "Tennis"** und **"Tetris"** verwendet wird. Mit 2 Spielern **"Tetris"** zu spielen, das ist eine richtige Herausforderung, obwohl ich es immer noch nicht geschafft habe, Luigi zu schlagen (der Junge hört einfach nicht auf zu spielen!).

Trotz der 10 Sonderseiten haben wir auch in den Rest des Magazins einiges reingepackt. Wir haben nochmals vier große neue Spiele besprochen, darunter den Spielhallenknüller **"Bionic Commando"**, und die Super Eishockey-Animation von Konami -**"Blades of Steel"**. Neben den Spielkurzinfos zu **"Adventures of Lolo"** und **"Bubble, Bubble"**, haben wir Vorschauen zu 5 neuen Spielen, ein weiteres Nintendo Spielerprofil und einige heiße Tips! Wow!

Ja - nun glaube ich aber, daß ich nach all dem einen Urlaub verdient habe! Aber danach - was glaubt Ihr, was wir schon an großartigen Dingen für die Weihnachts-Sonderausgabe vorgesehen haben?!...einschließlich.... wartet es nur ab undIhr werdet es schon sehen!

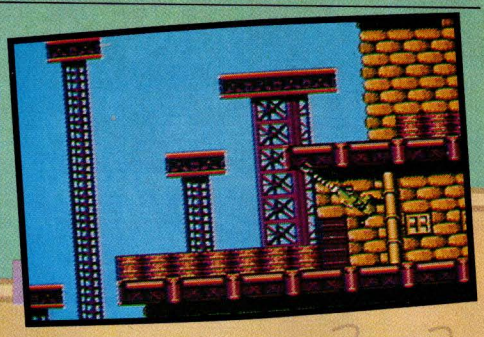
Bis dann - viel Vergnügen.....

NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der NINTENDO Co. AG und der Name "Club Nintendo' wird mit Erlaubnis der NINTENDO Co. AG. Verwendet. Es darf nichts was im Magazin erscheint, ohne ausdrücklicheschirftliche erlaubnis der NINTENDO Co. AG anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden.

© 1990 Nintendo Co., Ltd.
All Rights Reserved

Präsident	Super Mario
Herausgeber	Mark Smith
	Catherine Chenuaud
Fotos	Dennis Hemmings
Gesaltung	Catalyst Publishing
	Nintendo Co., Ltd.
Satz/Druck	Catalyst Publishing, UK
Club-Büro	Nintendo Fan-Club
	Postfach 83
	A-5027 Salzburg
	Auf dem Wolf 30
	CH-4052 Basel
Hotline	Österreich: 0662/883149
	Schweiz: 061/3118836

BIONIC COMMANDO



Mission
To: Bionic Commando #0127
From: Federation Commander #001

Die Imperial Forces versuchen den Abatros Plan zu verwirklichen, welcher ihnen erlaubt die ganze Galaxie zu erobern. Wir haben Agent *0094, Code Name "Super Joe" in ihr Hauptquartier geschickt, verloren aber Kontakt mit ihm. Wir glauben, er sei tot. Es ist nun deine Aufgabe dich in die Basis der Imperial Forces einzuschleichen, die Spur von "Super Joe" weiter zu verfolgen und unsere Feinde, die Imperial Forces, am Gelingen ihres teuflischen Planes zu hindern. Du hast als Unterstützung eine Truppe von uns im Hintergrund, welche dir hilft durch diese Basis zu kommen. Bleib mit ihnen in dauerndem Kontakt. That's all, 0127! Viel Glück.

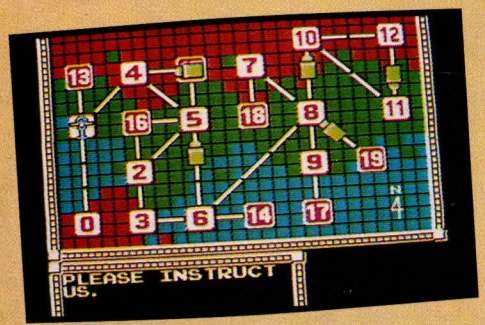
KRÄFTE UND WAFFEN

Dein Bionic Commando startet mit einer normaler Kanone und einem Bionic Arm. Mit diesem Arm kannst Du dich von Plattform zu Plattform schwingen, herauf- und hinunterklettern. Je schneller du diesen Arm beherrschst, desto besser sind deine Erfolgschancen.

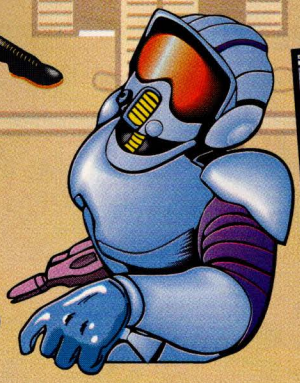
Im Spiel sind viele verschiedene Waffen und GegenstUande zu entdecken. Such sorgfältig und schnapp dir alle!

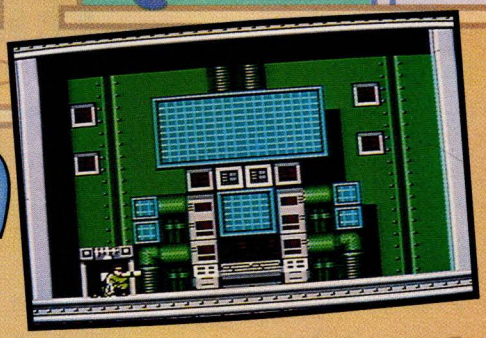
THE IMPERIAL FORCES COMPLEX

Im Komplex sind zwanzig verschiedene Gebiete. Ein Helikopter fliegt dich durch alle durch; aber sei vorsichtig, bewegst du dich, bewegen sich auch die feindlichen Fahrzeuge und sollte sich dein Weg mit ihrem kreuzen, dann bist du out! Aber Du kannst ihnen ausweichen. Denk an "Ikari Warriors"; es läuft ziemlich gleich aber diese Kerle sind nicht deine Freunde. Einmal dein Ziel erreicht, kannst du wählen ob du das Gebiet durchsuchen oder ins nächste dringen willst.



IM INNEREN DER BASIS

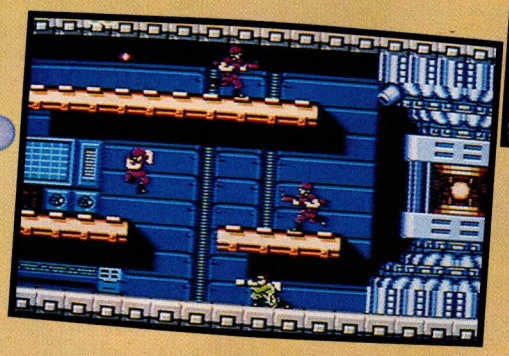


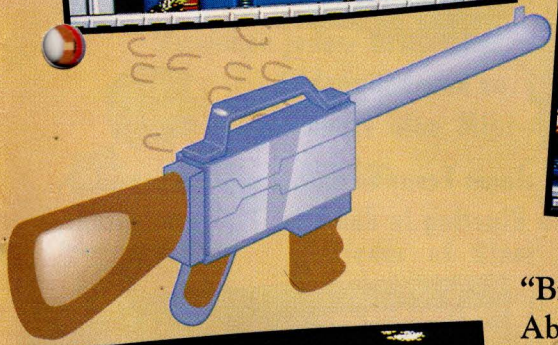


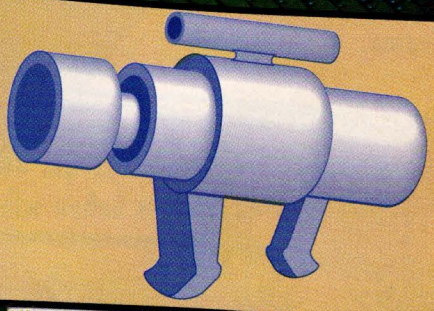
Bionic Commando hat die erste Basis erreicht. Seine Mission hiess nur: "Finde "Super Joe" und bekämpfe die Imperial orces!" Nun heisst es mehr Infos zu finden bevor du losstürmst. Suche zuerst den Weg zum Computer-Raum. Dort kannst du mit deinen Soldaten im Hintergrund Kontakt aufnehmen und erfährst du mehr über deinen nächsten Weg. Du kannst auch einiges über wertvolle Schlüssel erfahren, wenn du in den Sicherheitsbereich deiner Feinde vordringst.

Verstreut über jede Basis sind zahlreiche Wächter und Hindernisse, welchen du ausweichen oder erschiessen sollst. Du wirst schnell lernen, dass du dich jeder Basis in unterschiedlicher Art und Weise nähern musst. In einer Basis zum Beispiel darfst du keine Waffen gebrauchen, um sicher zu sein. Andere wiederum verlangen gewisse Gegenstände um überhaupt hereinzukommen.

Am Ende einiger Gebiete wirst du auf feindliche Commander und Soldaten stossen. Bekämpfe diese und du kannst weiter in das nächste Gebiet vordringen.







"Bionic Commando" bietet dir soviel Abwechslung und Action, dass du nicht mehr davon weg kommst. Herausfordernd, stark und funny; mit einzigartigen Kontrollmöglichkeiten und Knacknüssen, wirst du von diesem Spiel begeistert sein!

BLADES OF STEEL

Steig die Arena mit Amerikas Härtester Sportart, dem neuen Eishockey-Spiel von "Konami"! Du musst dich mit den weltbesten messen; aber mit überragenden Fähigkeiten, starkem Spiel und ein wenig Glück kannst Du gewinnen und den Meisterschaftspokal dir holen.

TEAMS

Bevor es überhaupt losgeht, musst Du Dir aber dein Team aussuchen. Sie werden dir alle mit ihren Schwächen und Stärken vorgestellt. Studiere deine Mannschaft gründlich und wähle dann diejenige, die dir am meisten entspricht.

NEW YORK

Die New Yorker sind ein ausgeglichenes Team ohne offensichtliche Stärken oder Schwächen.

CHICAGO

Die sind unheimlich schnell und haben ein präzises Zuspiel, aber es fehlt ihnen ein starker Stürmer.

LOS ANGELES

Diese Boys lieben es hart und sind das beste Body-Check Team im Lande.

MONTREAL

Schnelle Läufer kombiniert mit atemberaubenden Angriffen machen Montreal zu einem der stärksten Teams.

TORONTO

Obwohl Toronto nicht die bes Verteidigung hat, sind ihr Zuspiel und ihre Pässe ziemlich heiss und scharf.

VANCOUVER

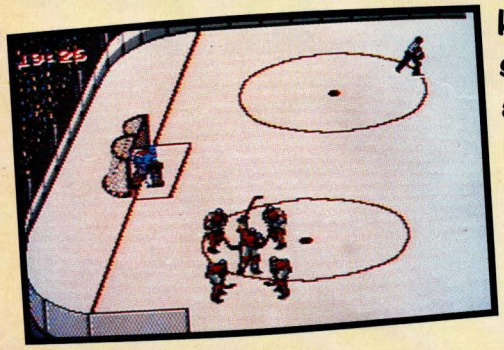
Passt auf Goalies. Steht ihr im Weg eines dieser Donnerschüsse der Vancies, lönnt ihr leicht im Spital wieder aufwachen.

MINNESOTA

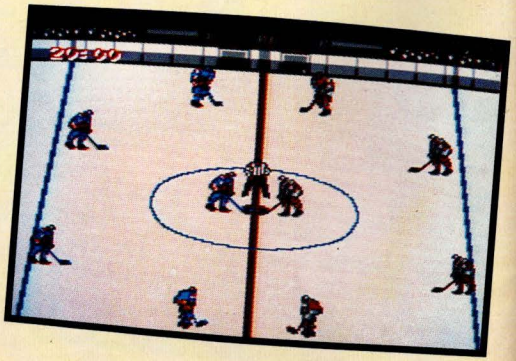
Cleveres Laufen und präzise Schüsse geben dem Team di Gewissheit nur schwer ausgebootet werden zu können.

MEISTERSCHAFT

Bevor du dich ins Kampfgetümmel eines Turnieres stürzst, solltest du dich in einem Freundschaftsmatch einspielen. Du kannst da auf einem College, Junior oder Pro-Level üben, welcher dir den Einstieg in den Profirink ermöglicht, ohne beim ersten Schuss schon wieder kopfvoran draussen zu sein. Weiter kannst Du auch bei einem Freundschaftsspiel die Spieler miteinander antreten lassen.



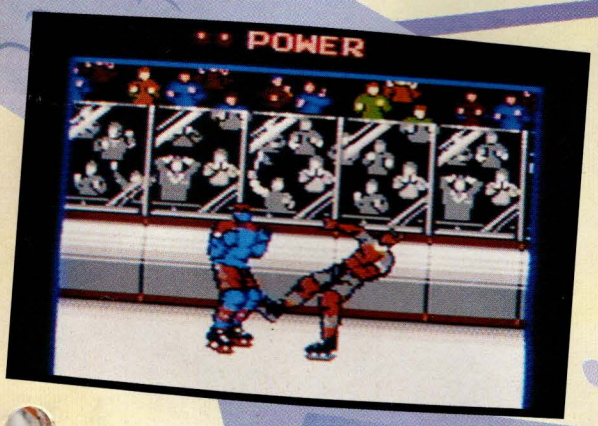
Das Freundschaftsspiel hilft dir deine Fähigkeiten zu trainieren. Jedes Match ist in 3 Drittel eingeteilt. Gewinne alle 3 Drittel und der Pokal gehört dir.



SKILLS

Vielleicht glaubst du, dass Eishockey nur aus brutalem Schlagen des Gegners und des Pucks ins Netz besteht, aber es steckt einiges mehr dahinter! Den Puck im Angriff hin und herspielen, Suchen einer guten Schussposition, Zuspiel und heisse Pässe - das alles braucht es! Bleib auch in deiner Spiel hälfte vorsichtig! Ein unvorsichtiger Pass und schon hat der Gegner den Puck und eine Goalchance!

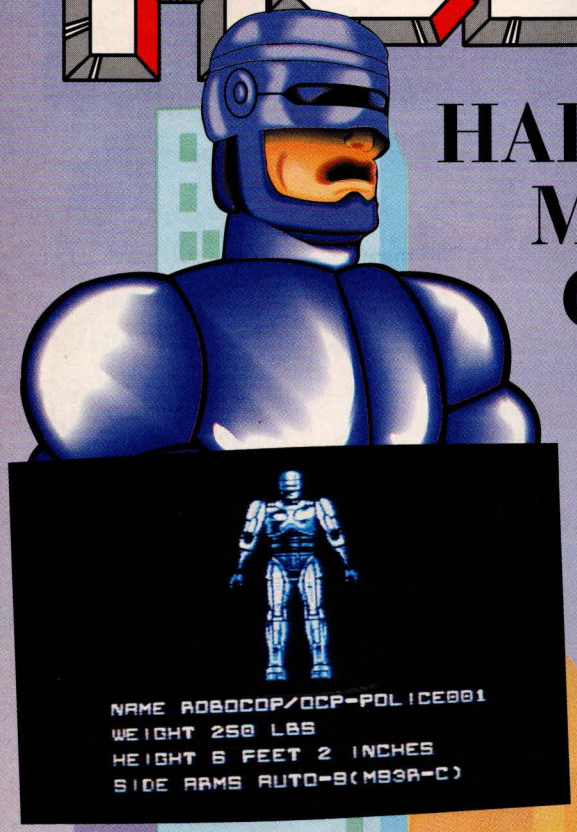
s Publikum hinter dir feuert dich an und hilft dir mit Ratschlägen. Du glaubst die Welt sei dir und du gewinnst. Aber, werde nicht zu selbst-sicher! Das gegnerische Team will auch gewinnen und lässt dir keine Zeit zum atmen! Manchmal kann's ganz schön hart werden und sogar ein Zweikampf entstehen. Weich nicht aus, Zieh deine Handschuhe aus und zeig wer der Meister ist!



Zwischen jedem Drittel hast du ein wenig Zeit zum entspannen; schau dir die Werbespots suf den riesigen Videowändenen an, vielleicht hast du Glück und kannst eine Mini-Ausführung von "Gradius" spielen.

Blades of Steel" ist ein schnelles und starkes Spiel mit einem tollen Design und fast echtem Eishockeyspiel. Du brauchst eine gewisse Zeit, um alle Möglichkeiten und Fähigkeiten kennenzulernen, aber du wirst schnell einmal, unabhängig von deinem Level, das grösste Vergnügen am neuen "Konami" - Hit haben!

ROBOCOP



HALB MASCHINE - HALB MENSCH . ABER EIN GANZER POLIZIST

Detroit ist das totale Chaos und die Polizei hat alle Hände voll zu tun, die Straße sauber zu halten.
Nun, tritt ROBOCOP in Aktion - beauftragt von O.C.P., um Recht und Ordnung in der Stadt wiederherzustellen. Jedoch, auch innerhalb des O.C.P. selbst herrscht Korruption, wodurch nicht nur die ganze Organisation, sondern auch ganz Detroit bedroht wird. Wird Robocop in der Lage sein - ganz auf sich allein gestellt - die Bedro-hung aufzudecken. Oder wird etwas noch Bösartigeres ihn davon abhalten können?

ROBOCOP!

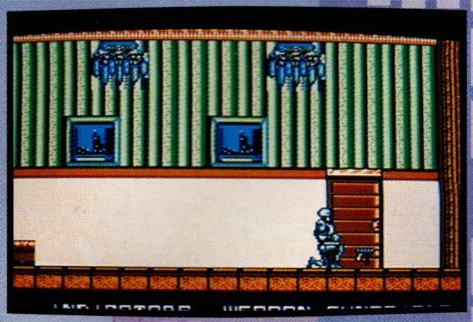
Er ist eine "Einmann-Kampfmaschine" in jeder Hinischt! Mit einem gepanzerten Körper, Infrarot-Strahlern, Schlägen, die eine Wand einschlagen können und einem ganzen Arsenal von Waffen. Robocop ist kaum zu bremsen... aber er ist NICHT unbesiegbar. Energie- und Kraftstufe bestimmen seinen allgemeinen Gesundheitsstatus, und wenn eins von beiden Null wird, heißt es hinauf in den himmlischen Schrottplatz für unseren mechanischen Helden!

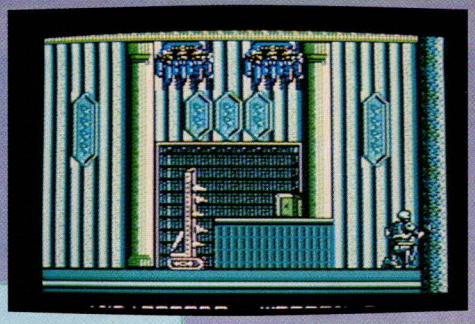
Verbrechen im Vormarsch...

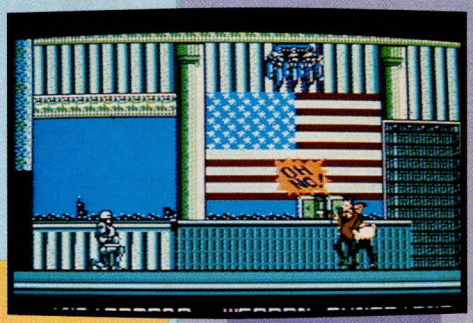
Da passiert ein Verbrechen in der 2. Straße und nur ein "Mann" kann den Verbrecher stoppen! Hammer Jack hat sich im Lagerhaus am Ende der Straße versteckt, aber zuerst muß Robocop sich mit den anderen Schurken auseinandersetzen, die auch nicht so begeistert sind über den neuesten Helden von Detroit.

...Verhaftungsmodus

Die Situation ist ernst. Der Bürgermeister wird im Rathaus von einem Verrückten gefangengehalten,der eine kleine Armee mitgebracht hat, um seinen Lösegeldforderungen Nachdruck zu verleihen. Sie halten sich im Gebäude und auch auf der Straße versteckt, um auf den besten Moment für einen Angriff auf Robocop zu warten...
Zunächst muß Robocop einmal das Rathaus erreichen. Die Burschen sorgen schon dafür, daß dies kein gewöhnlicher Sonntagsspaziergang wird - Heckenschützen mit Flammenwerfern und Gewehre, die ohne Warnung in Fenstern auftauchen, und ein wirklich

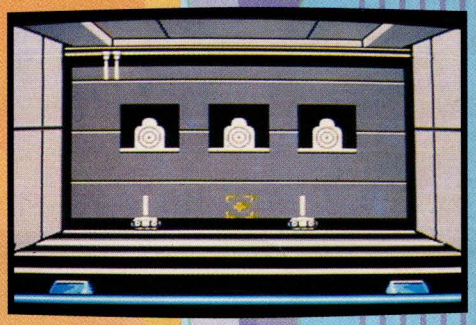






explosiver Empfang erwartet ihn am Eingang. Genaues Schießen und schnelle Reflexe braucht Robocop, bevor er seinen . Fuß ins Rathaus setzen kann. Einmal im Gebäude, muß er sich mit noch mehr Gangstern auseinandersetzen, obwohl sie nur kleine Fische für Detroit's härtesten Cop sind. Er muß seinen Weg aus diesem labyrinthähnlichen Gebäude machen - kämpfend gegen Hammer Jacks Brüder und eine bewegliche mit Nägeln bespickte Wand - bevor er das Büro des Bürgermeisters erreicht. Sobald er dort angekommen ist, wird er feststellen müssen, daß der Terrorist den Bürgermeister als Schild benutzt, während er auf unseren Held feuert. Schau' nach einer Lücke, Robocop - aber treffe nicht den Bürgermeister!

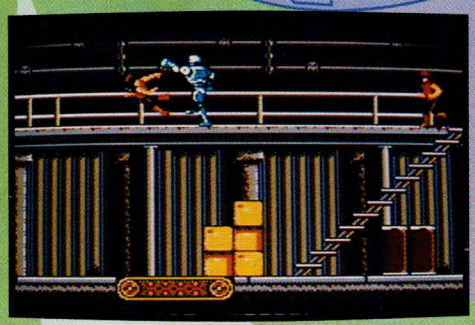
ÜBUNGSMODUS...

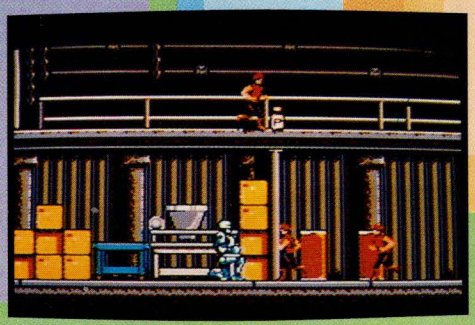


Robocp's Schußgeschwindigkeit - und Genauigkeit stehen außer Zweifel und nun liegt es an ihm, dies zu beweisen. Falls es ihm gelingt, 30 Ziele in 38 Sek. abzuschießen, dann wird er ein Extraleben hinzugewinnen, um das Verbrechen zu bekämpfen. Auch wenn er nicht alle Ziele trifft, so wird er zumindest einige Pluspunkte für seine Gesundheit hinzuverdienen.

...VERHAFTUNGSMODUS

Clarence Boddicker, ein berüchtigter Übeltäter, war bis jetzt zu geschickt, um gefaßt zu werden - aber nicht mehr. Eine anonyme Mitteilung wurde der Polizei übergeben bezüglich einer alte Fabrik, die für Drogenhandel benutzt wird. Nun wird Robocop dahin geschickt, um Boddicker zu suchen.
Die Fabrik wird gut von Boddickers Leuten bewacht - bis zu den Zähnen mit einer Reihe von Waffen ausgerüstet. Robocop muß zunächst an diesen Jungens vorbei, und dann über Treppen und Aufzüge in jeden Stock, bis er endlich Boddicker findet. Eine Panzerfaust kann er auf diesem Level finden, aber da ist noch ein anderer übler Verwandter von Hammer Jack, der diese Waffe für sich möchte, so muß Robocop vorsichtig sein.
Danach gibt es noch 3 weitere Stufen - voll Action - für Robocop, durch die er sich kämpfen muß. Jede hat genauso gute Graphiken und das Spiel ist wirklich ansprechend und begeisternd! Versäume es nicht!





SILENTSERVICE

Runter vom Deck..... wir tauchen! "Sehrohr ausfahren! Feindlicher Zerstörer - Torpedos fertig zum Abschuß... jetzt! Der Sonar zeigt einen Treffer, aber er schwimmt immer noch. Weiter links... er kommt in Sicht... Feuer! Er sinkt schnell! Sehrohr einfahren, auftauchen. Unsere Mission ist vollendet...

Willkommen bei der Navy!

Übernimm' die Position des Kapitäns eines U-Bootes, und laß' eine der größten Schlachten des 2. Weltkrieges mit der Palcom Kassette "Silent Service" nochmals ablaufen! Nimm' einen Platz im Flottenkonvoi ein oder gehe auf eine 54 Tage Marathon-Mission als Patrouille im Südpazifik. Dies ist kein normales Abenteuer- oder Actionspiel, hier müssen viele strategische Entscheidungen getroffen werden, bevor Du der Welt größter U-Boot-Kapitän sein wirst!

IM U-BOOT

Hier läuft ein großer Teil der Handlung ab. Benutze den Pfeil, um Deinen Befehlshaber zu plazieren, während er z.B. die Meßgeräte kontrolliert, auf die Seekarte schaut, durch das Sehrohr blickt oder das Logbuch liest.

SCHLACHTEN IM SÜDPAZIFIK

Ob Du an einer Convoy-Mission teilnimmst (hiervon gibt es 6) oder Teil einer Kriegspatrouille bist, Deine Schlachten werden ziemlich ähnlich sein. Sobald ein Zerstörer in Sicht kommt, mußt Du ihn entweder mit Deinen Decksgeschützen oder Torpedos beschießen. Falls Du triffst, während Du untergetaucht bist, wird der Feind einen eiligen Rückzug versuchen. Du mußt nun entscheiden, ob Du auftauchst (wodurch Du schneller vorwärts kommst) und so ein leichtes Ziel wirst oder einen glücklichen zweiten Schuß mit dem Torpedo versuchst.

Das U-Boot manövrieren, Schaden untersuchen, Trümmerstücke auftauchen lassen (tot stellen) und viele andere Entscheidungen gehören zu "Silent Service". Es gibt Tag und Nacht, sowie die Möglichkeit die Zeitskala zu erweitern! Auch wenn es sich von den meisten anderen NES-Spielen unterscheidet, so heißt dies sicherlich nicht, das es kein gutes ist. Man hat viel Spaß und Freude mit "Silent Service" - warum versuchst Du es nicht auch einmal?

GAME BOY SPECIAL

SPECIAL

Club Nintendo

GAME BOY

TRAGBARES VIDEOSPEILSYSTEM

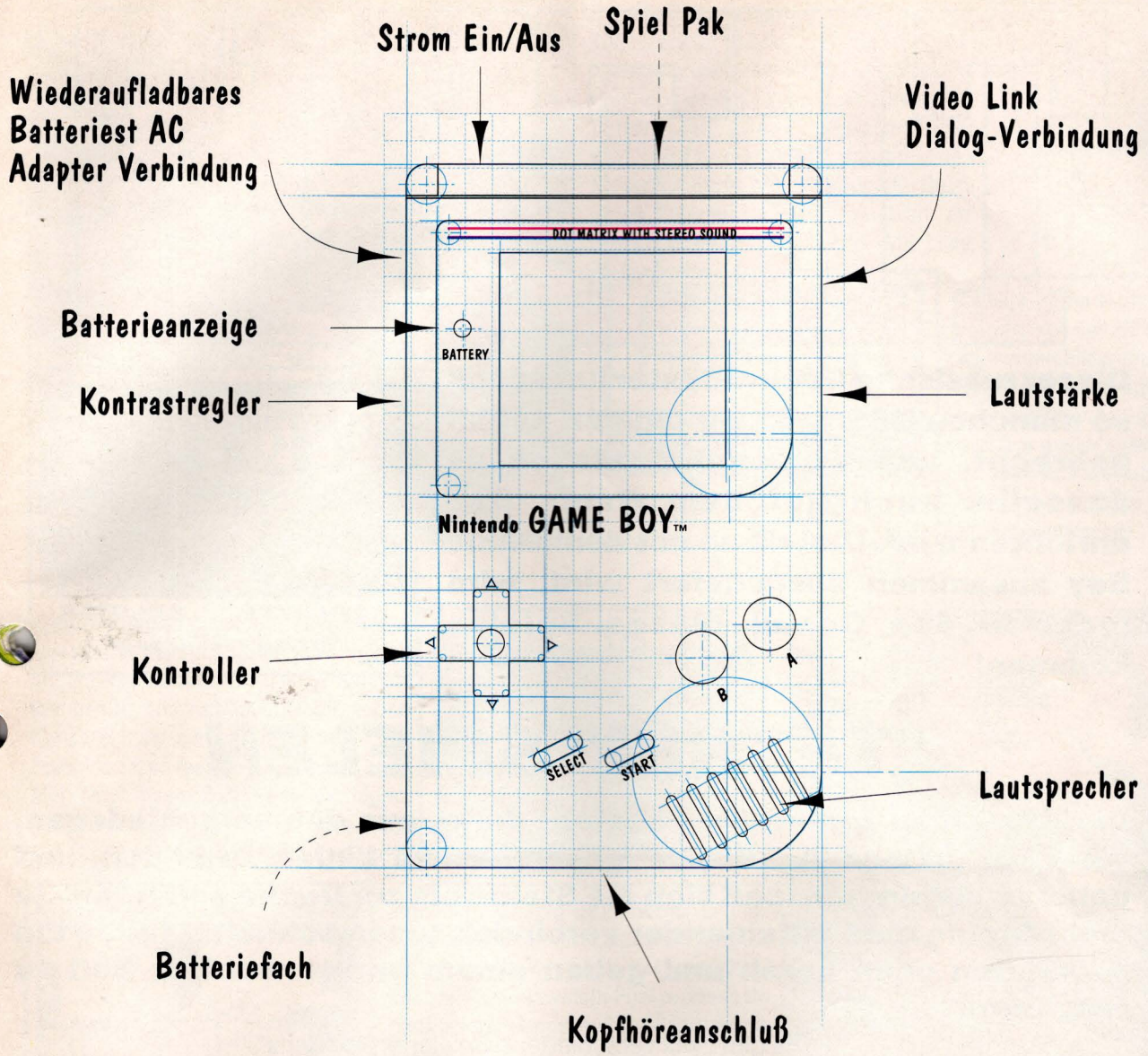
GAME BOY

Game Boy, was ist das?

Eine Revolution der Videospielsysteme erscheint von Nintendo - der Game Boy! Es ist ein tragbares Videospiel, bei dem jedes Spiel mit Stereo Sound und schnellen, detailierten Grafiken ausgerüstet, und so aufregend wie Nintendos Heimsystem, das Nintendo Entertainment System ist.

*Alles was Du brauchst um mit der totalen Unterhaltung im tragbaren Videospielsystem zu beginnen, ist in der Packung des Game Boy enthalten: Stereokopfhörer, ein **'Tetris'** Spiel Pak (eine tolle, neue Version des beliebten russischen Puzzles) und ein Video Link-Dialogkabel mit dem zwei Spieler gleichzeitig gegeneinander spielen können. Sogar die Batterien sind enthalten, damit man sofort anfangen kann zu spielen!*

*Spiele, deren Stil und Aufmachung denen vom **NES** ähneln, sind bereits erhältlich, und viele weitere werden noch folgen. Unter den Titeln befinden sich **Super Mario Land**, **Golf** und **Tennis**, und sie werden demnächst um ein neues **Wizard and Warriors Abenteuer** und viele andere erweitert. Du wirst Deine liebsten Nintendo-Helden niemals mehr zu Hause lassen müssen!*



Zwei Spieler Videodialog...

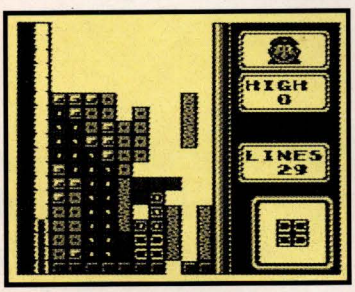
Mit zwei Game Boys, jeder mit demselben Spiel bestückt und durch Video Link-Dialogkabel miteinander verbunden, bist Du in der Lage, Dich zusammen mit einem Freund der totalen Herausforderung im 2-Spieler-Modus zu stellen! Die meisten Spiele besitzen bereits diese Funktion, und es kommen noch eine Menge neue hinzu! Achtet auf dieses Zeichen bei den neuen Spielen, wenn Ihr auf die 2-Spieler-Funktion Wert legt.

TETRIS

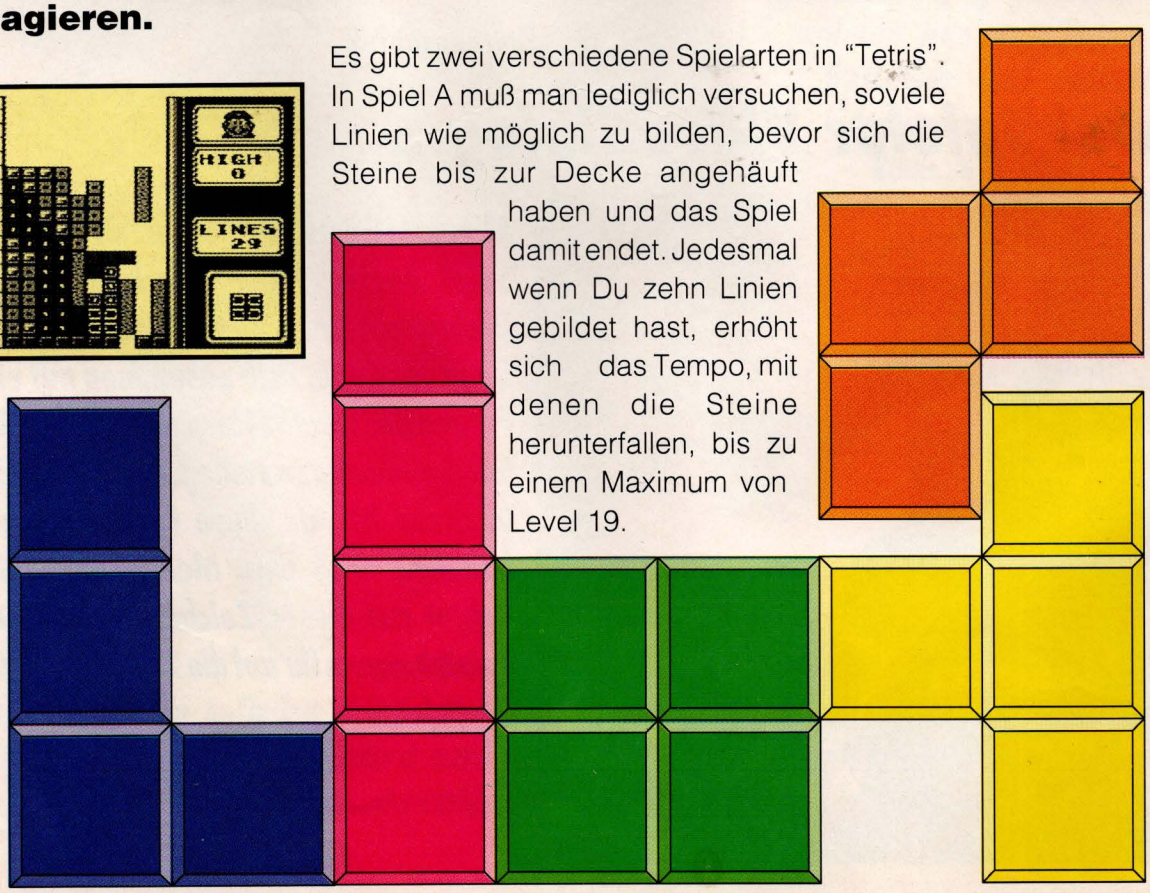
Dieser russische Gehirntoaster hat schon so manchen NES-Besitzer um den Schlaf gebracht, und es scheint, als ob es dasselbe auch auf dem Game Boy anrichten wird. Und da es mit dem Game Boy zusammen ausgeliefert wird, wird jeder in den Genuß dieses Spieles kommen!

"TETRIS" SPIELEN

Die Grundidee von "Tetris" besteht darin, aus den verschiedenen, von oben fallenden 'Tetrads' geschlossene Linien zu bilden, und dabei zu verhindern, daß sich die Steine bis zur Decke anhäufen. Je mehr Steine man miteinander verbindet, umso schneller fallen die neuen von oben herab und geben einem immer weniger Zeit zu reagieren.



Es gibt zwei verschiedene Spielarten in "Tetris". In Spiel A muß man lediglich versuchen, soviele Linien wie möglich zu bilden, bevor sich die Steine bis zur Decke angehäuft haben und das Spiel damit endet. Jedesmal wenn Du zehn Linien gebildet hast, erhöht sich das Tempo, mit denen die Steine herunterfallen, bis zu einem Maximum von Level 19.

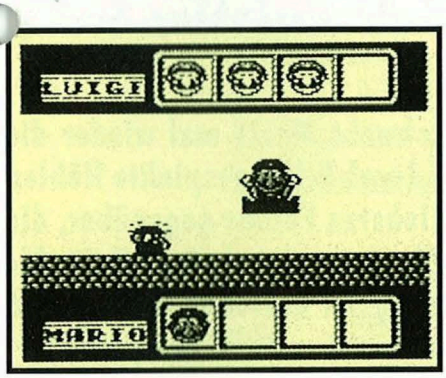


Spiel B ist etwas anders. Nachdem man das Tempo und die Höhe des Steinhaufens gewählt hat, muß man 25 Linien bilden um das Spiel zu beenden. Je höher der Steinhaufen ist und je schneller die Steine fallen, umso schwieriger wird es, die 25 Linien zu vollenden!

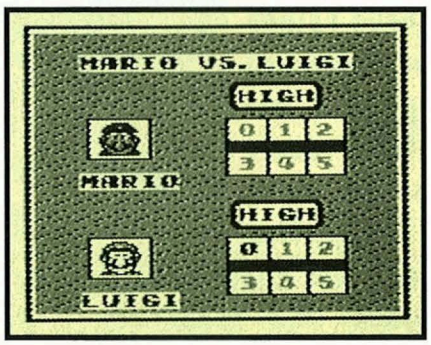
Es gibt eine ganze Menge Techniken, die man in diesem russischen Spiel beherrschen muß. Eine davon ist der Tetris. Dazu muß Du vier Linien gleichzeitig vollenden, wozu natürlich erstmal die Klötze entsprechend hoch gestapelt werden müssen! Außerdem mußt Du das sekundenschnelle Timing besitzen, um die unpassenden Klötze richtig zu postieren.

Ohne Zweifel liefert Tetris beste Unterhaltung und wird Dich für Stunden an den Game Boy fesseln! Wenn man alles in Betracht zieht, ist dies die beste Version von allen, und mit Sicherheit wirst Du mit uns übereinstimmen, sobald Du anfängst zu spielen!

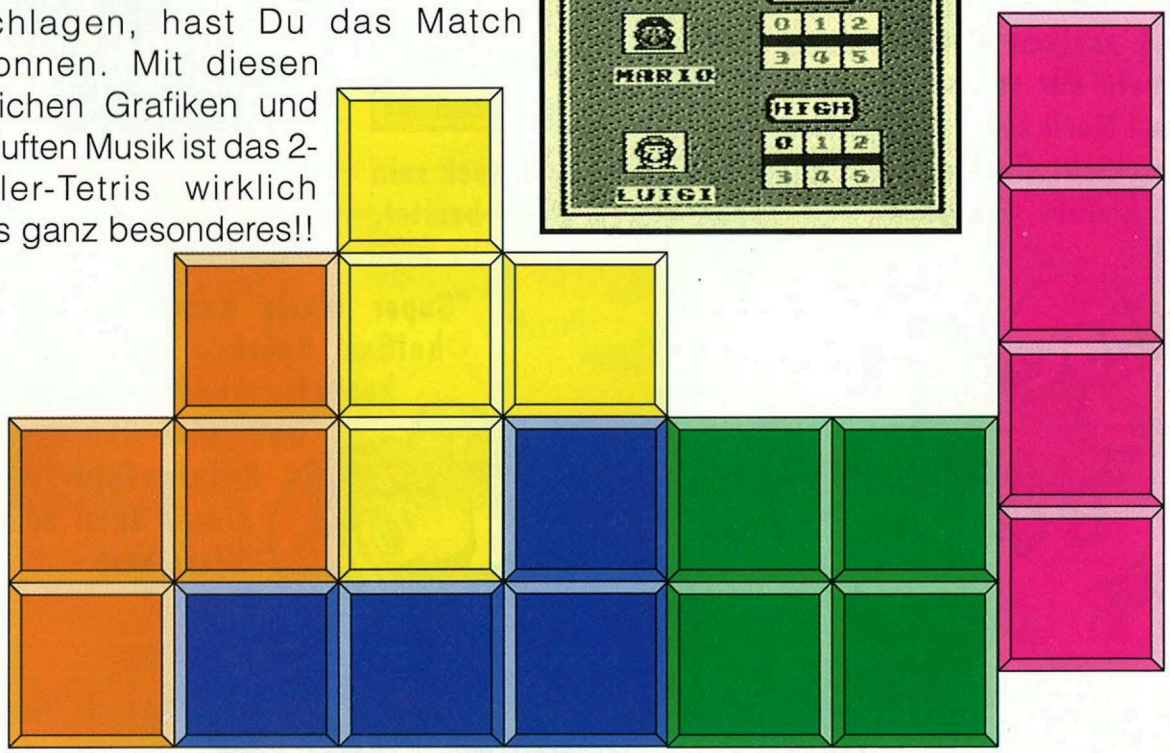
"TETRIS" - VIDEO LINK



Mit dem Link-Dialogkabel zwischen zwei Game Boys, jeder mit einem Tetrismodul, könnt Ihr Tetris gegeneinander spielen, und das gibt dem Spiel wirklich die besondere Note. Grundsätzlich mußt Du 30 Linien vollenden, bevor Dein Gegner dies schafft, oder aber Du versuchst ihn aus der Grafik zu werfen. Um das zu schaffen, mußt Du 2,3 oder 4 Linien auf einmal bilden, damit erhöht sich sein Steinhaufen um 1,2 oder 4 Linien. Doch sei vorsichtig - bei dieser Methode können sich die Blätter leicht wenden!!



Hast Du Deinen Gegner fünfmal geschlagen, hast Du das Match gewonnen. Mit diesen niedlichen Grafiken und der duften Musik ist das 2-Spieler-Tetris wirklich etwas ganz besonderes!!



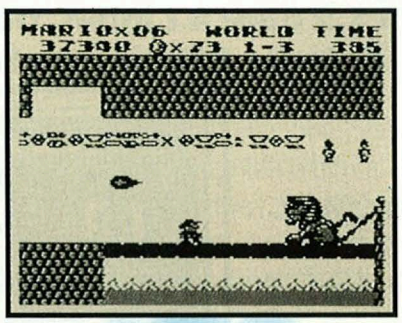
SUPER MARIO LAND

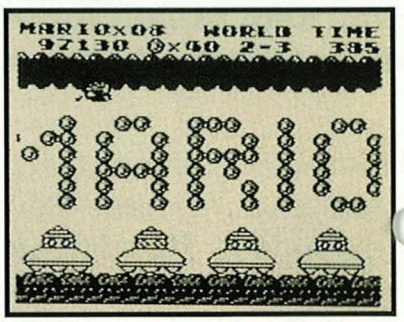
Stell Dir Nintendos größten Helden in einem völlig neuen Abenteuer auf dem Game Boy vor...stell Dir vor, dieses Spiel enthält alle Eigenschaften der anderen Abenteuer von unserem Helden...stell Dir vor, daß all dies auch noch wahr ist...

Dann willkommen bei "Super Mario Land" - einem völlig neuen Spiel, voll mit wunderbarer Fantasy Action!

In "Super Mario Land" schwebt Mario mal wieder die Gefahr im Nacken, er rast durch fallengespickte Höhlen und steht einigen der tödlichsten Feinde gegenüber, die er je gesehen hat! Doch jetzt ist keine Zeit für Hasenfüße, Prinzessin Daisy ist entführt worden und Du kannst Dich erst ausruhen, wenn Du sie befreit hast!

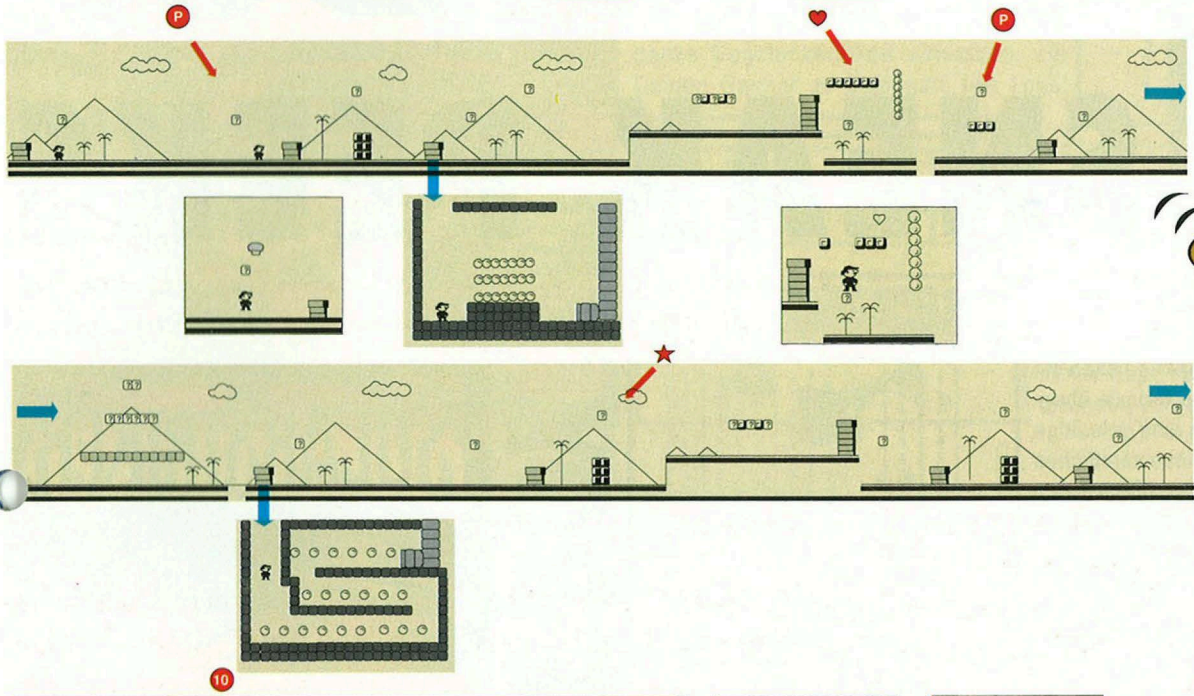
Es sind vier neue Welten für Mario zu bewältigen und jede umfasst drei verschiedene Level. Alte und neue Feinde machen Mario das Leben schwer, während er durch die einzelnen Königreiche mit Dschungeln und antiken Ruinen rennt. Die Level wimmeln nur so von gemeinen Fallen und so muß Mario seine Fähigkeiten geschickt einsetzen, vor allem da er jetzt auch noch sein kleines Flugzeug und sogar ein U-Boot besitzt.

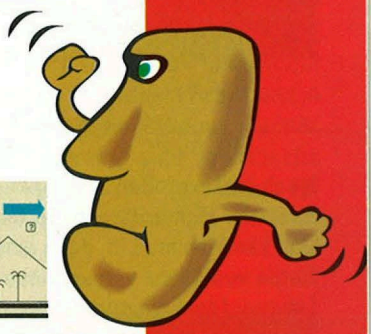


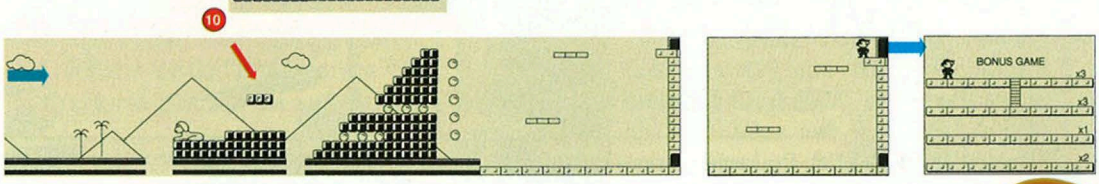


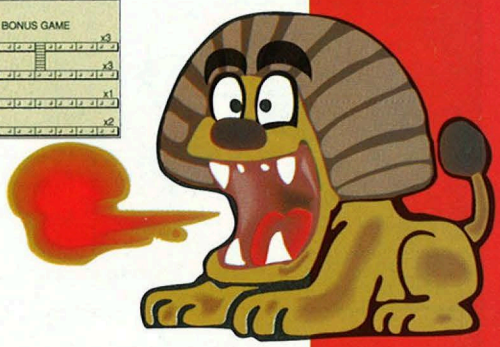
"Super Mario Land" ist ein total heißes Spiel - irre Grafiken, beeindruckender Stereo-Sound und ein überragendes Spielgefühl machen dieses Spiel zu einem Klassiker!

WORLD 1-1

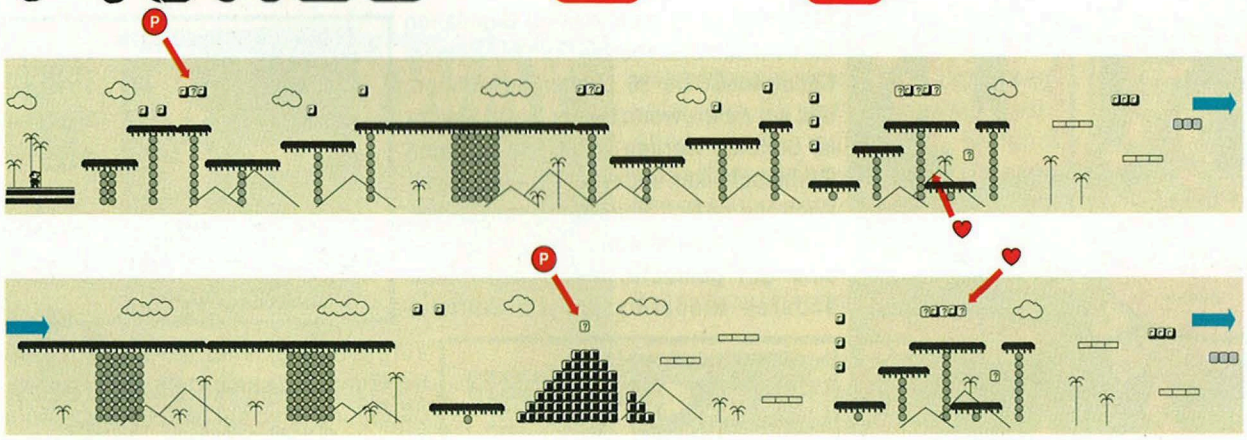


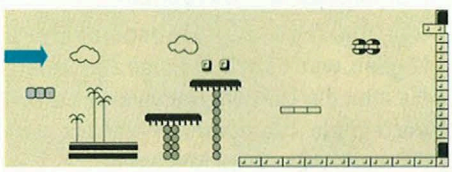


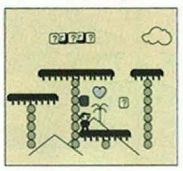




WORLD 1-2

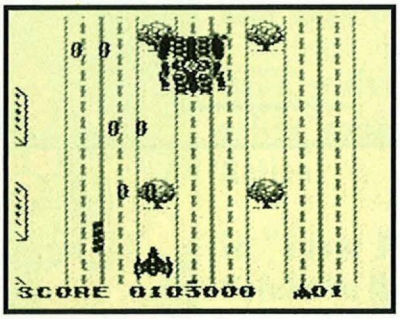


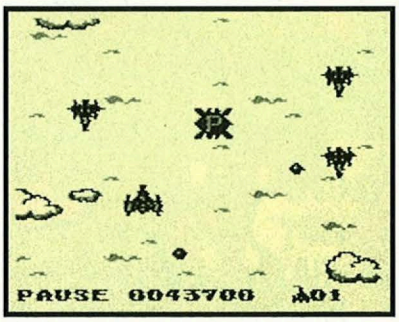




GAME BOY SNEAK PEEKS

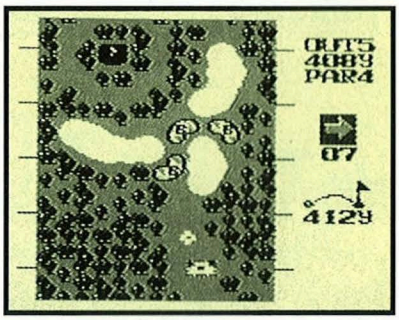
Nach einem großen Sternenkrieg blieb ein einsamer Fighter für unsere Galaxie übrig. Und kämpfen muß er, denn eine gewaltige Horde von Aliens versucht nun sämtliches Leben auf der Erde zu vernichten. Der einzige Weg sich gegen diese Gefahr zu verteidigen, liegt im direkten Angriff auf die außerirdischen Streitkräfte. Aber was dann? Wer weiß...nur eins ist sicher: Das Schicksal der ganzen Welt hängt von Dir ab!

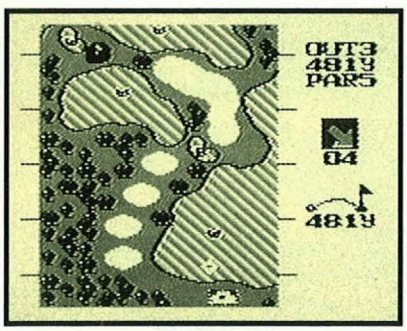




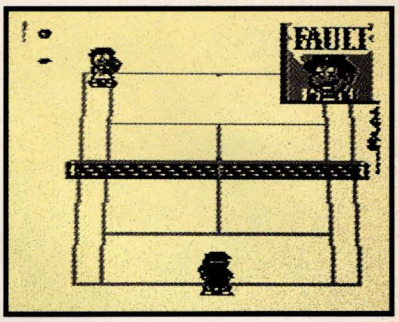
Die Action ist bei Solar Striker non-stop - Du fliegst durch das Weltall, über intergalaktische Wälder und Städte während Du Dich den außerirdischen Elitestreitkräften stellst. Du kannst Deine Feuerkraft durch verschiedene Powersymbole erhöhen - und das mußt Du auch, wenn Du die Wächter am Ende jeder Ebene besiegen willst. Solar Striker ist ein faszinierendes Spiel, die Spielkontrolle ist fantastisch und die gute Grafik sowie der irre Soundtrack machen dieses Spiel zu einem der Besten. Lass es Dir nicht entgehen!

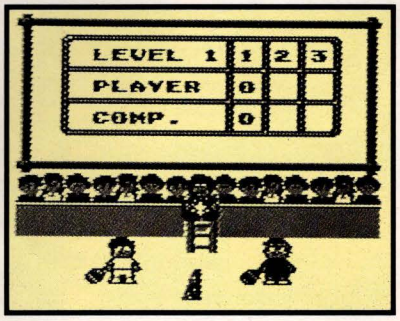
Macht Euch für eine weitere Simulation auf dem Game Boy bereit: Golf! Mit Deinem Caddy mußt Du 36 Löcher bewältigen, und gut zielen, wenn Du der beste Spieler im Golfclub werden willst. Mit genialen Grafiktechniken und einer sehr effektiven Kontrolle, ist Golf eines der besten Spiele, die wir je gespielt haben. Die Bahnen sind sehr gut gemacht, mit Bunkern und anderen Hindernissen, die kniffelig aufgestellt sind. Eine volle Schlägerausrüstung steht auch noch zur Verfügung und der wechselnde Wind macht einem ganz schön zu schaffen. Und dann noch mit der Funktion den Spielstand und die High Score abspeichern zu können, wird es schon einige Zeit dauern, bis man die Lust am Golfspielen verliert. Verregnete Tage werden niemals mehr das sein, was sie einmal waren!





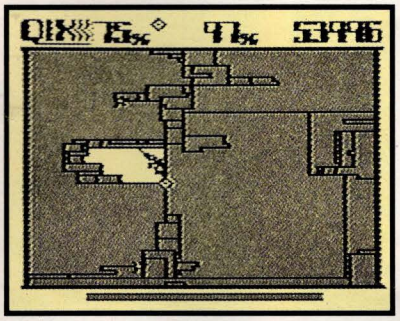
Hast Du Dir jemals gewünscht, die Nr.1 im Tennis zu sein? Davon geträumt, den Pokal vor der rasenden Menge emporzuhalten? Hier ist Deine Chance! Mit Game Boy Tennis ist alles möglich! Unter den aufmerksamen Augen des Schiedsrichters Mario, mußt Du Deine ganze Geschicklichkeit einsetzen, um Deinen Gegner zu besiegen. Mit Lobs,

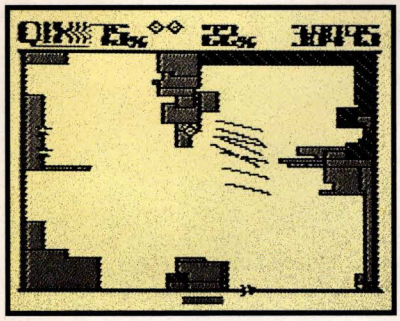




Volleys, Vorhand und Rückhand mußt Du ständig auf der Höhe sein. Das Match wird in zwei Gewinnsätzen entschieden. Mario wird Dich über den Punktestand informieren und zeigt Deine Fehler und in das Aus geschlagene Bälle an. 'Tennis' ist eine schnelle und sehr realistische Simulation, welche alle Tennisfans für Stunden vergnügt!

Wenn Du nach einem Spiel für den Game Boy suchst, das süchtig macht und etwas anders als die anderen Spiele ist, dann ist Qix genau das richtige für Dich. Das Konzept mag einfach sein, doch der Spielwitz ist so fesselnd, daß es nicht so einfach ist, dieses Spiel beiseite zu legen. Die Grundidee bei Qix ist mindestens 75% der Grafik mit Blöcken die aufeinander

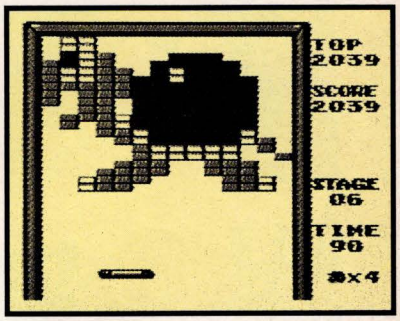


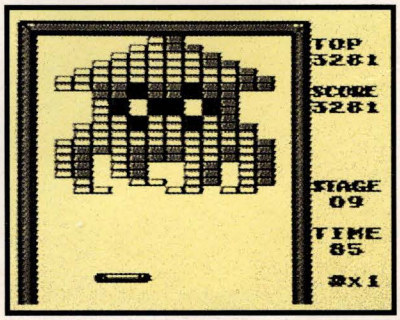


aufbauen, zu füllen. Du mußt Dich schnell bewegen um den verschiedenen Figuren, die hinter Dir her sind, auszuweichen, doch leider gibt es mehr Punkte, wenn Du die Blöcke mit langsameren Zügen bildest.

"Qix" erfordert schnelles Denken sowie gute Reflexe, und verspricht dabei Stunden voller Spaß und Spannung. Fans dieser Spielart werden es lieben!

Betrete zusammen mit Mario das wahnsinnigste interstellare Ping Pong Spiel, das Du jemals gesehen hast: Alleyway. Du mußt einen wütend umherfliegenden Ball von Deinem Raumschiff zurückprallen lassen, um damit die Steine der Alleyway Wand zu zerstören - doch paß auf, daß Du den Ball nicht an Dir vorbeifliegen lässt, sonst





könntest Du für immer im All verloren gehen!

Später im Spiel fängt die Mauer an sich zu bewegen und macht Dir Deine Aufgabe noch schwerer. Du mußt Dich sehr konzentrieren, wenn Du die Alleyway Wand angreifst - und glaube uns, wenn Du erst mal damit begonnen hast, kannst Du nicht mehr aufhören!

GAME BOY™

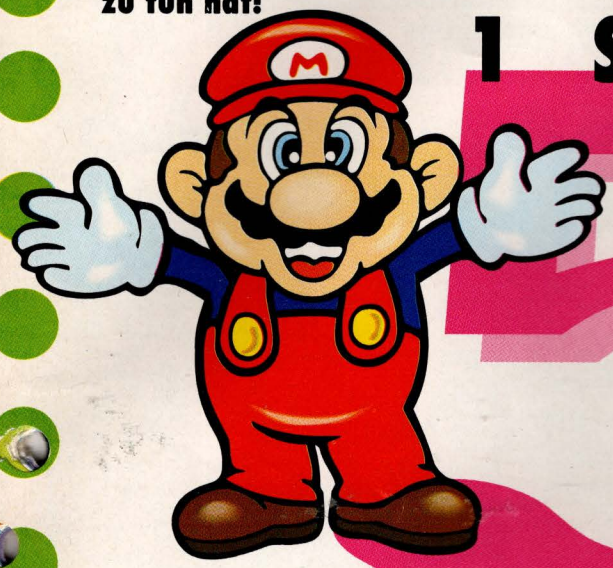
KLEINES FORMAT

Holt Euch die stärksten Spiele die es gibt... exclusiv für Game Boy.

GROSSE LEISTUNG

Top Five Games

Was sind die beliebtesten Spiele der NES Besitzer? Hier Könnt Ihr es sehen! Club Nintendo Leser aus ganz Europa haben uns Ihre fünf Lieblingsspiele mitgeteilt. Unten könnt Ihr nun das Resultat sehen. Macht weiter so - es hält Luigi davon ab Streiche zu machen, wenn er etwas zu tun hat!



1 SUPER MARIO BROS. 2

2 LEGEND OF ZELDA

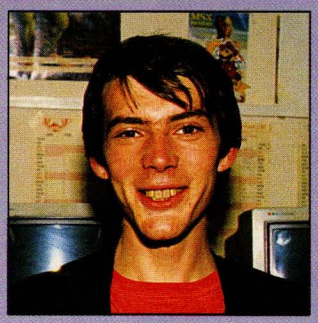
3 ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

4 CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST

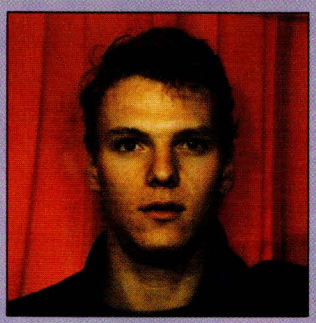
5 TRACK AND FIELD II

Schickt uns weiterin Eure fünf Lieblingsspeile (in der richtigen Reihenfolge) an die bekannte Adresse.

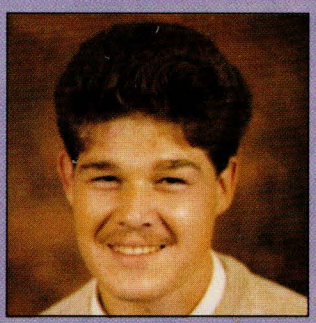
Steckbrief Spielberater



Name: Roger Masters (UK)
Alter: 21
Berater seit: December '89
Hobbies: Playing guitar (badly), Computer Technology
Höchste Punktauzahl:First counsellor to complete Batman.
Lieblingsspeil: Batman

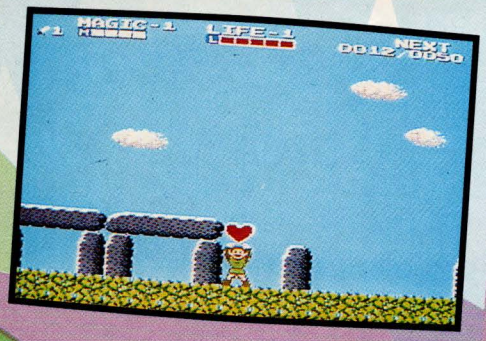


Name: Patrick Ingrant (France)
Alter: 24
Berater seit: April '90
Hobbies: Chess, Surf boarding
Höchste Punktauzahl: The Legend of Zelda in 0 lives
Lieblingsspeil: Batman



Name: Alexander Brenner (Austria)
Alter: 20
Berater seit: April '90
Hobbies: Billiards
Höchste Punktauzahl: Simon's Quest
Lieblingsspeil: SMB 1 & 2 Legend of Zelda

Tips & Tricks



ZELDA II
The Adventure of LINK

Die Herzcontainer sind wichtig für Link, wenn er am Ende seiner Suche ankommt - sie versorgen ihn mit Extraenergie, die er im Kampf mit dem Bösen braucht. Sie sind überall in Hyrule verstreut, und Link muß genau und weit suchen, um sie alle zu finden.

1. HEART CONTAINER...
Der befindet sich direkt unter dem Parapa Palast - folge dem Weg zwischen den Bergen und dem See, bis Du zu der Lichtung in den Wäldern kommst.

2. HEART CONTAINER...
Der ist südöstlich der Straßensperre unter der Stadt Raura. Betritt' den Keller, der von dem Klumpen versperrt wird, und Du wirst den Herzcontainer in der Sackgasse finden.

3. HEART CONTAINER....
Den kann man nördlich des fünften Palastes finden. Gehe nach Westen von der Insel weg, und versuche weiter nördlich zu gehen. Wenn Dir das gelungen ist, richte Dich nach Osten, um den Container einzusammeln.

4. HEART CONTAINER...
Der letzte Container ist östlich des dreiäugigen Felsens - suche einfach entlang der Ostküste....

Ein weiterer wichtiger Gegenstand auf Links Reise zum "Großen Palast" ist der magische Container, von dem es 4 gibt...

1. MAGIC CONTAINER...
ist in einem Keller südlich des Nordpalastes (Start!).

2. MAGIC CONTAINER...
wenn Du erst einmal den Hammer hast, so zerschlage einfach den Felsen links von dem Keller, aus dem Du gerade gekommen bist.

3. MAGIC CONTAINER....
Reise nordwärts auf der linken Seite der Labyrinth-Insel, und so wirst Du vielleicht bei dem Container ankommen.

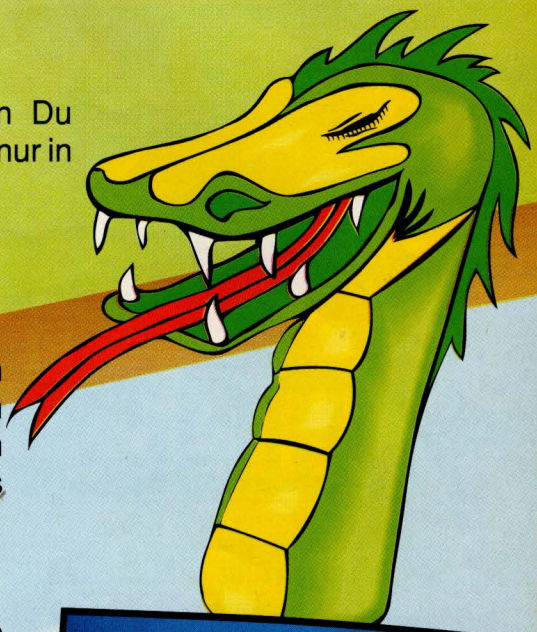
4. MAGIC CONTAINER...
Der letzte magische Container ist in Neu Kasuto. Um diese Stadt zu finden, gehe vom dreiäugigen Felsen aus nordwärts, umrunde den See und gehe dann in den Keller vor Dir. Zerschlage die Bäume an der anderen Seite, um das Dorf zu finden. Wenn Du da angekommen bist, spreche mit der alten Dame, sie wird Dich zum Container führen.

COBRA Triangle

Es gilt 5 Monster auf dieser außergewöhnlichen Fahrt mit dem Schnellboot zu bekämpfen. Alle sind groß, gemein und suchen jemand, mit dem sie kämpfen können! So mußt Du jedes so schnell wie möglich ausschalten. Dazu 5 heiße Tips:

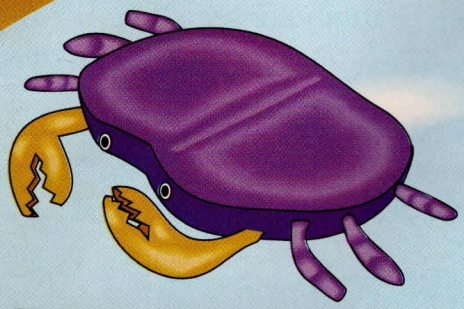
1. DRACHEN

Das erste Monster zu schlagen, ist nicht so schwierig, wenn Du Dreifachfeuer und hitzegelenkte Raketen hast - Du mußt ihm diese nur in den Hals schießen.



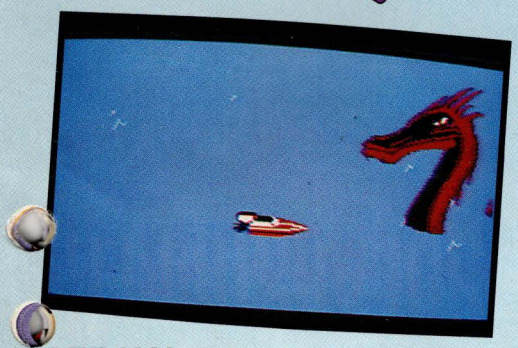
KRABBE

Hier brauchst Du die gleichen Waffen und damit schieße ihm ins Gesicht von der linken unteren Ecke des Bildschirmes aus.



HUMMER

Stell' Dich sicher hin und schieße ihm schnell ins Gesicht - das wird bei ihm großen Schaden anrichten. Bewege Dich dann zu der oberen rechten Ecke und erledige ihn edngültig.

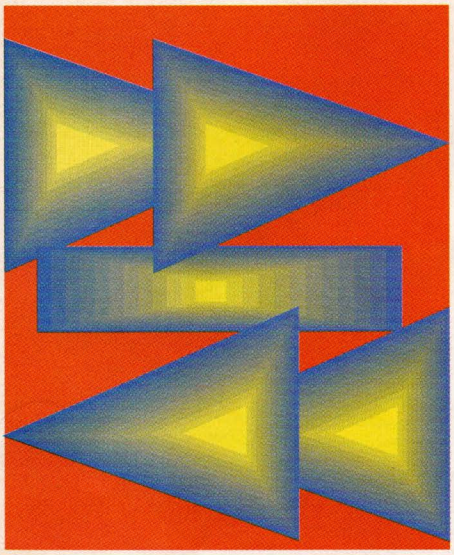


2. DRACHEN

Gib' acht, dieses Monster ist tödlich! Vergewissere Dich, daß Du eine Waffe in Reserve hast, und sobald Du in den Level kommst, aktiviere sie. Dann schieße ihm alles, was Du hast in den Hals, und bete, daß Dein Kräftefeld länger hält als seine Energie!

DER HAI

Auch wenn dies der letzte Level ist, so solltest Du keine zu großen Schwierigkeiten haben, wenn Du unseren Ratschlägen folgst. Beginne in der unteren linken Ecke, und sobald er auftaucht, schieße, was immer Du hast, in sein Maul. Versuche das und überlege dann, wo er das nächste Mal auftauchen wird und warte dort. Jedes Mal, wenn er dann auftaucht, mußt Du wirklich schnell in sein Maul schießen, ansonsten wirst Du für ihn nur ein weiterer Mittagssnack werden....



GHOSTS'N GOBLINS

WIE KOMME ICH DURCH DAS LANDHAUS IN DER ZWEITEN EBENE?

Nur Geduld bringt's. Schnapp Dir nur immer einen grossen Mann aufs mal. Am besten erschlage ihn mit fallenden Mauern. Bis du Zuoberst im Landhaus bist, versichere dich, das du dich gegen jeden grossen Mann gewehrt hast; wenn nicht, könnten sie sich von hinten anschleichen. Achte dich beim Bekämpfren dieser Feinde, dass du immer zur gleichen Zeit dich auch bückst.

Simon's Quest™

WIE WEHRE ICH MICH GEGEN DEN SENSEMANN UND VAMPIRA?

Der Sensenmann ist wahrscheinlich der härteste Bursche zum Bekämpfen. Um dich gegen dieses Monster zu wehren, brauchst du aber zuerst den Morgenstern und den Diamanten. Wenn du auf den Sensenmann triffst, dann halte dich links von ihm und schüttle und stampfe dauernd auf ihm herum. So besiegst du ihn.

Vampira ist nicht so hartnäckig. Halte dich nur links von ihr und werfe bzw. springe mit dem silbernen Dolch auf sie zu während sie herumwirbelt. Solte sie Feuertränen speien, bleib stehen und halte dein Schild dagegen. Uebrigens: Das Schild erhältst Du, wenn du die Rippen des Skelettes gesammelt hast.

WIZARDS & WARRIORS

WOFÜR KANN ICH DAS HORN BRAUCHEN?

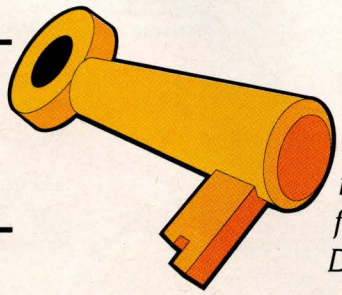
Auf verschiedenen Ebenen sind Geheimtüren zu finden, welche sich normalerweise nur öffnen Du darüber stolperst. Aber wenn Du mit dem Horn bläst, öffnen sich diese Türen und geben den Egingang zu den folgenden Räumen frei.

ZELDA II

GEHE AUF ENTDECKUNGSREISE

Wie komme ich an den magischen Schlüssel den ich vor Eroberung von Palast 6 gefunden habe. Um ihn zu kriegen, gehe zur neuen KASUTO Stadt und schreibe "SPELL" am Ausgang der Mauer

The Adventure of LINK



Den Donnerschlag findest Du in der Geisterstadt; du brauchst aber zuerst das Kreuz von Palast 6. Nachher musst du den weisen Mann finden, der dir den Donnerschlag geben wird.

Leser Tips

Habt Ihr Problem und Kommt nicht weter, dann ruft bei der Nintendo. Unsere Speileexperten sitzen Telephon. Falls besetzt ist, hilft nur eines, immer wieder probieren. Ihr könnt uns aber auch schreiben, und wir versuchen Euch zu helfen.

Auch wenn Ihr irgendwelche Tips für die Nintendo Speile habt, dann enthaltet sie nicht tausenden vor und schickt sie an die folgende Adresse:

Nintendo Fan-Club
Lesertips

Postfach 83
A-5027 Saltzburg

Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel

COBRA Triangle

Ich habe zwei großartige Tips für Cobra Triangle:
1.Halte vor jeder Spielstufe Knopf A gedrückt - das gibt 1.000 Extrapunkte!
2.Wenn du am Ende jeder Spielstufe springst, halte den linken Pfeil gedrückt, um so viele Drehungen wie möglich zu machen - bei jeder Drehung erhältst Du je 1.000 Extrapunkte!

J. Prince,UK

TRACK & FIELD II

Hürdenlauf:
Wenn die Athleten kurz vor Ende des Rennens sind und gleichauf liegen, drücke Knopf B, um zu springen, und Du wirst eine Viertelsekunde gewinnen.

Schwimmen:
Am Start drücke Knopf A, um zu tauchen, und bleibe unter Wasser, solange Dein Sauerstoffvorrat reicht. Dann drücke schnell Knopf A und B bis zum Ende der ersten Länge und wiederhole den Tip von Anfang an. Du kannst sicher sein, den Wettbewerb auf diese Art und Weise zu gewinnen!

R. Sebastian, Frankreich

MEGA MAN

Wenn Du zum "Gutsman Level" kommst und zuerst seine Energie sammelst, wirst Du in der Lage sein, den "magnetischen Strahl" von der "Elecman-Stufe" einzusammeln. Auch wenn Du gegen Cutman kämpfst, verwende Gutsman's Energie, um den Block aufzuheben - dann wirf ihn als Überraschung auf Deinen Feind
Theo Strick, Holland

Castlevania

Wenn Du zum "Demon Bat" kommst, zertrümmere einen der Steine im Raum, und Du wirst einen "Double Shot" finden.
J. Porter, UK

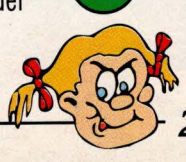
Im ersten Raum von Stufe zwei gibt es eine Schatzkiste. Um diese zu bekommen, mußt Du die erste Stufe hinaufgehen und zwei Steine in der rechten Wand zerschlagen. Gehe durch das neue Loch, und die Schatzkiste wird am Boden erscheinen.
Sam Boets, Belgien

The Adventure of LINK

Auf die Frage 2, ob eine "Bubble" Dein Schwert stiehlt, verwende die Pfeile, um es zurückzubekommen. Auch wenn Du zur "Grumble, Grumble"-Kreatur kommst, gib' ihr den Köder und drücke dann rasch SELECT und dann Knopf A - Du wirst dann den feindlichen Köder behalten.
Gary Briggs,UK

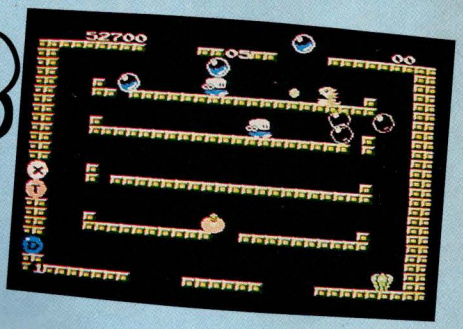
METAL GEAR

Um an Panzer, der vor Gebäude 2 steht, vorbeizukommen, nimm einige Rationen von den unteren Truck-2-Screens und nähere Dich dann dem Panzer von der Seite. Wenn er hält, geh' schnell an ihm vorbei - mach' das so schnell wie möglich, sonst zerstört er Dich. du bist jetzt in einem Minenfeld in der Nähe des Eingangs zu Gebäude 2.
Fabrice, Frankreich



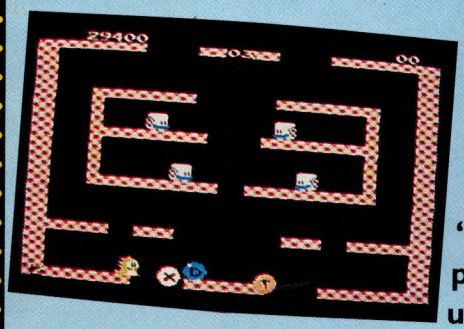
VIDEO SHORTS

BUBBLE BOBBLE



Bub und Bob sind nicht glücklich - ihre Freunde wurden von Baron Von Blubba entführt und sie versuchen nun ihre Freunde zurückzuholen!

Über 113 blasenbildende Levels müssen unsere unerschrockenen Abenteurer Von Blubbas Dienern bekämpfen, um zum nächsten Level vorzurücken. Die Levels sind voller Bonuspunkte, die Ihr einsammeln müßt, einschließlich der Möglichkeit Extraleben zu sammeln.



Es ist eine Herausforderung zu lernen, mit Deinen Blasen vorwärtszukommen, sowie diese bei der Bekämpfung der Gegner einzusetzen. Aber wenn Du einmal die Technik beherrschst, wirst Du viel Spaß beim Spiel mit diesem Video haben.

"Bubble, Bobble" hat alle Merkmale eines großen Spiels - phantastische 2-Spieler-Handlung, ausgezeichnete Graphiken und tolle Soundeffekte. Du solltest es nicht verpassen!

ADVENTURES OF LOLO

Lala, die Prinzessin von Eden wurde vom Teufel entführt und wird als Gefangene in seinem Spukschloß festgehalten. Prinz Lolo ist entsandt worden, sie zu retten und den "Großen Dämon" zu zerstören, so daß Frieden in das "Land Eden" zurückkehren wird...

Jedes der 50 Zimmer in dem Schloß wird von den Dienern des Teufels bewacht und, um durch jedes zu kommen, mußt Du alle Herzcontainer sammeln und dann das Juwel von der Büste in dem Zimmer mitnehmen. Die Feinde sind strategisch plaziert, alle mit verschiedenen Fähigkeiten und trainiert, Dich in einer Ecke zu fangen oder in der Lage, auf Dich zu schießen. Du mußt sie entweder blockieren oder ihnen ausweichen.

Die einzige Waffe, die Du hast, sind eierförmige Gegenstände, die Du brauchst, um in verschiedene Bereiche der Räume zu gelangen.

"The Adventure of Lolo" ist ein brillant gemachtes Puzzlespiel, welches Dich wirklich zum Nachdenken zwingt. Wir schlagen vor, daß Du es in einer Gruppe spielst, da es wirklich herausfordernd werden kann in den höhren Stufen!

HÖCHSTPUNKTZAHLEN

COBRA TRIANGLE

Ralph Bulgheroni	950,000	Schweiz
Daniel Dervaux	848,300	Deutschland
Thomas Milchram	683,700	Österreich
Matthias Schebmayr	653,550	Schweiz

GOLF

Christainn v Horbatschewsk	- 1 9	Deutschland
Steve Chering	-15	UK
Derek Jerrard	-15	UK
Torsten Rudnik	- 1 5	Deutschland
Dwayne Cowens (20)	-14	UK
Mark Booker (11)	-12	UK
Eduardo Daeza	- 1 2	Spanien
William Goddard (9)	-12	UK
Terry Symes	-12	UK
Alejandro Faul	-8	Spanien

GUNSMOKE

Stephane Larteret	999,990	Frankreich
Eric Lupesco (17)	999,990	Frankreich
Matthias Scheibmayr	999,990	Schweiz
Siegfried Fels	985,960	Österreich
Etienne Engels	880,080	Holland
Richard Bruurs	723,400	Holland
Patrick Debaar	692,180	Belgien
David Robson (20)	660,380	UK
Martin Ball (10)	482,720	UK

KID ICARUS

Mario Hahnel	9,999,999	Deutschland
Filip Bultinck	6,610,400	Belgien

KUNG FU

Fabian Chambinuaud	824,200	Frankreich
Juan Martinez	589,000	Spanien
Frankreichsco Nardi	536,750	Schweiz
Albert Trautenberger	504,250	Österreich
Roberto Martinez	477,750	Spanien
Santiago Garcia	466,320	Spanien
Ivan Garcia	411,150	Spanien

LEGEND OF ZELDA

Petra Poggel	COMPLETED IN 0 LIVES
Deutschland	
Christian Schuff	COMPLETED IN 0 LIVES
Deutschland	
Robert Beekman	COMPLETED IN 1 LIFE
Holland	
Menno van Sligter	COMPLETED IN 1 LIFE
Holland	

LIFE FORCE

Frederic Rosetzky	357,080	Frankreich

MACH RIDER

Mario Hahnel	999,990	Deutschland
Thomas Milchram	999,990	Österreich
Christian Stolz	338,730	Deutschland

MEGA MAN

Nicholas Delcroix (12)	9 , 9 9 9 , 9 9 9	Frankreich
Darren Pinchin (15)	9,999,700	UK
Robin Jansema	4,066,800	Holland
Partick Rietvink	2,179,500	Holland

PINBALL

Andre Schutte	683,180	Deutschland
Yvonne Zach	659,980	Österreich
Mr Garment (49)	609,570	UK
Torsten Penth	572,750	Deutschland

Mario Mularczyk	554,020	Deutschland
Nigel Spurgin	265,920	UK
Pere M Franquet	201,510	Spanien
Daniel Monzon	185,740	Spanien
Luis F Del Rivero	144,930	Spanien

RC PRO AM

Johnny Pasleau	572,632	Belgien
Andras Seid	276,307	Österreich
Pieter Mesdagh	275,301	Belgien
Tim Hinze	271,068	Deutschland
Luis A Martinez	201,121	Spanien
Oliver Lee	199,290	UK
Andreas Ewig	190,231	Deutschland
Bernhard Mehter	186,871	Deutschland

ROBOWARRIOR

Peter Grossauer	9,999,900	Österreich
Hermann Speckin	9,999,900	Deutschland
George Franklin	8,934,300	Holland
Eva Heugartner	7,681,000	Schweiz

RUSH 'N ATTACK

Freddy van Veen	3,089,600	Holland
Hermann Baudry (15)	3,068,700	Frankreich
Robin Jansema	2,500,000	Holland

TROJAN

Uhut Yasar	458,500	Deutschland
Luis Jorda	340,500	Spanien
Xavier Foucault	312,650	Frankreich
Olivier Faber	210,250	Holland

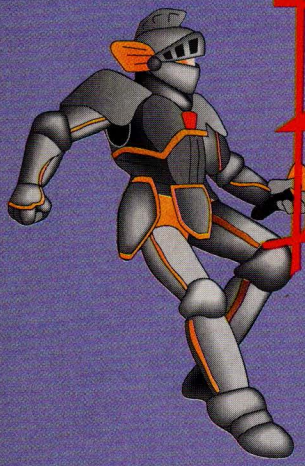
WIZARDS AND WARRIORS

Wolfgang Marschnig	829,225	Österreich

So, das war es erstmal. Wenn Ihr diese Höchstpunkzahlen (Hi Scores) schlagen könnt, dann sendet uns ein Foto (Punktzahl deutlich erkennbar) mit Eurem Namen, Alter, Anschrift an:

Club Nintendo, Postfach 83, A-5027 Salzburg oder
Club Nintendo, auf dem Wolf-30, CH-4052 Basel

Kurzübersicht

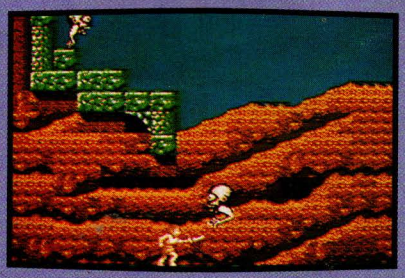


Faxanadu

Begib' Dich in die magische Welt der Elfen und Kobolde, und entdecke die Geheimnisse und Intrigen von Nintendos neuestem Abenteuer Game Pak "Faxanadu".

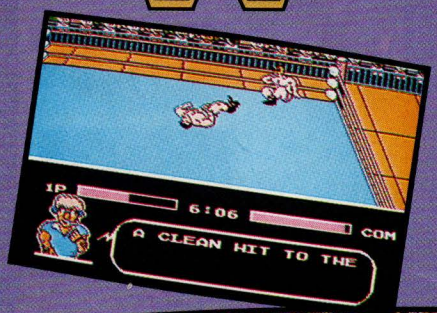
Nach einer langen Reise findest Du Dein Elfendorf zerstört und verlassen vor. Der Weltbaum - der Dein Land umfaßt - wird ernsthaft von einem Bösen bedroht und irgendjemand muß in dessen Festung eindringen und die Bedrohung zerstören. Da so wenig in Deinem Heimatdorf übrig geblieben ist, entschließt Du Dich, Dich auf die Suche zu machen und dafür zu sorgen, daß Gerechtigkeit geübt wird....

"Faxanadu" ist ein Super Game Pak, ähnlich angelegt wie andere NES Abenteuer Game Paks, wie z.B. "Simons Quest" und "Zelda II - the Adventure of Link". Das Spielgebiet ist enorm, Du unternimmst viele Entdeckungsreisen und mußt viele Kämpfe überstehen. Während dieser Zeit kannst Du auch Schlüssel, Gegenstände und Waffen kaufen, die Gesundheit wiederherstellen und auf kleinere Suchen gehen. Es ist ein absolutes Muß für alle Abenteuer-Fans - warte auf die ausführliche Besprechung in der nächsten Ausgabe!

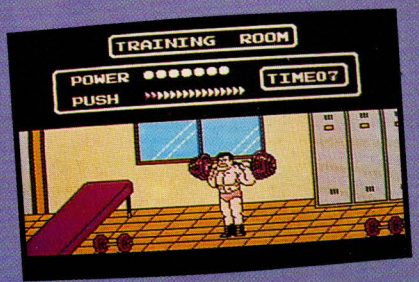


World Wrestling

Kämpfe gegen die sehnigsten, gemeinsten Wrestling-Monster, in einem Wettbewerb ohne Regeln, in Tecmo's "World Wrestling". Da gibt es Dutzende von verschiedenen Gegnern und Optionen in diesem Ringkampf der Extraklsse. Das sollte man sich nicht entgehenlassen!



Wenn Du Dir einmal Deinen Kämpfer ausgesucht und Dir durch Gymnastik etwas Stärke zugelegt hast, geht der eigentliche Wettstreit los. Teste die Stärke Deiner Gegner und mache Deinen Weg zum Sieg mit Körperschlag, Rammen und Schlangenbewegungen. Ein flinker Reporter und Nahaufnahmen Deiner besten Züge tragen zur Stimmung bei, während Du alle aus dem Ring schlägst.



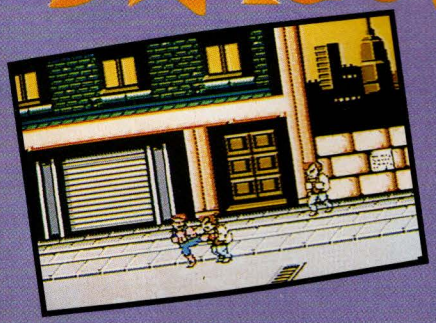
Tecmos "World Wrestling" ist ganz einfach das beste Wrestling-Spiel, das wir je gesehen haben. Eine ausführliche Beschreibung wird in einer der nächsten Ausgabe des Club Nintendo folgen - gib' acht, daß Du sie nicht verpaßt!

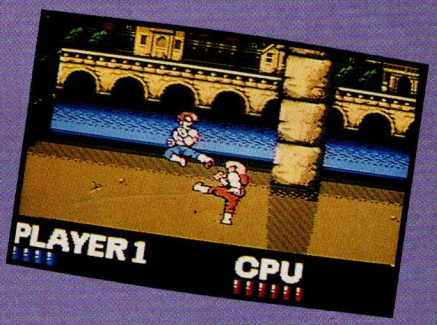
BLACK MANTA

Von New York bis Tokyo werden Kinder entführt und gezwungen, mit Drogen zu handeln. Sie haben keinerlei Möglichkeit, einfach NEIN zu sagen! Sogar die Polizei ist machtlos. Sie können nichts unternehmen. Aber es gibt eine Person da draußen, die etwas unternehmen kann. Jemand mit besonderen Fähigkeiten, der bereit ist, um die Welt zu reisen, um diese Grausamkeiten zu stoppen. Er geht zu Ihren Stützpunkten....schlägt sie auf ihren eigenen Plätzen....zerstört sie... und rettet die entführten Kinder. Nichts wird... kann ihn stoppen.
Diese teuflischen Drogen-Pusher sollten besser auf der Hut sein.
Sie werden bald dem "Zorn der schwarzen Manta" gegenüberstehen.

DOUBLE DRAGON

Bevor Jimmy und Bille Lee dem schwarzen Schattenkrieger gegenüberstehen, müssen sie die verschiedensten Abenteuer bestehen. Die Geschichte fing mit Billy an, als er eine jüngere schwarze Kriegerbande in den Straßen seiner Heimatstadt bekämpfte. Die Handlung war genauso mitreißend, die Feinde ebenso hart und Billy fast so geschickt wie in seinen zukünftigen Abenteuern.



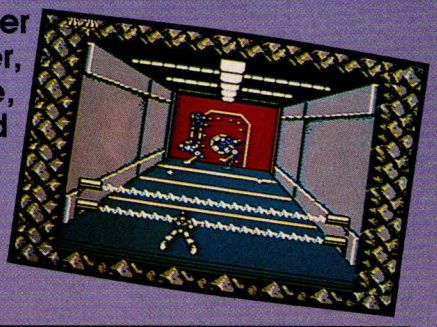


"Double Dragon" ist ganz anders als seine Fortsetzungen, mit 7 verschiedenen Stufen, anderen Schritten und der Wettkampfspielmöglichkeit, wobei jeder eine Vielzahl von Charakteren übernehmen kann. Eine ausführliche Besprechung der beiden Spiele folgt in der nächsten Ausgabe, man könnte es ein doppeltes "Double Dragon"-Vergnügen nennen!

PROBOTECTOR

"Probotector", eine Abänderung des klassischen Spielhallenspiels "Contra", wird bald über Dein NES jagen, dank der freundlichen Genehmigung von Konami. Es ist ein weiteres Spiel voller Action, mit der Möglichkeit zu zweit zu spielen - wer hat da jemals gesagt, daß Videospiele unsozial sind?

Allgemein gesagt, ist "Probotector" ein schnelles Spiel mit 8 Spielstufen voller Action, einer Menge gegnerischer Roboter, riesiger Wächter am Ende einer Stufe, verschiedener Spielperspektiven und Fallen in Hülle und Fülle. Dies verbunden mit phantastischen Graphiken und Musik gibt ein Game Pak, auf das es sich zu warten lohnt!



Club Nintendo,
Postfach 83,
A-5027Saltzburg.

Club Nintendo,
Auf dem Wolf 30,
CH-4052 Basel.

Mailbag

Liebe Mitglieder des (NES) Clubs,
ich habe für Euch mal wieder neue Tricks von Spielen erfunden, die hoffentlich in der nächsten Nintendo-Ausgabe erscheinen werden.
Metal Gear: mit zwei fantastischen codes:

J " " " " 5 " " " T
93339 9#6 " X
2 " 6 ".

J " " ". 5 " " " T
433G9 9#6 " X
2 " 6 "J

Ice Hockey: Wie kann man dem Torwart des Computers am einfachsten ein Tor schießen? Zuerst Team, Time und Speed aussuchen, dann die Mannschaft. Wenn Du die Scheibe im Besitz hast, dann mußt Du von der Mittellinie Richtung Torwart laufen, sodaß Dich keiner der gegnerischen Mannschaft niederreißt. Kurz vor dem feindlichen Strafraum mußt Du auf B drücken und dann wieder loslassen. So geht der Torwart zur Seite and Du schießt ein Tor.

Top Gun: Wie ist es möglich, leichter zu tanken? Wenn der Tanker kommt und den Treibstoffleiter herunterläßt, mußt Du auf A drücken, auf A bleiben und die Wege-Taste nach oben und unten bewegen. Wenn Du die Wege-Taste nach links oder rechts drückst, kannst Du ein bißchen den Treibstofflieter, wie Du auf dem Radar sehen kannst, einrichten. Wenn es zu viel wird, dann auf B drücken und bleiben und dir Wege-Taste noch etwas nach oben und unten bewegen.

Mit herzlichen Grüßen
Euer Nintendo Fan
Franz Wasserbauer
Österreich

Lieber Franz,
danke für Deine zahlreichen Tips und Tricks, die wir hiermit gerne an alle Mitglieder weitergeben.

Wir hoffen, daß Dir auch in Zukunft so viel zu den Nintendo-Spielen einfällt und wünschen Dir auch weiterhin viel Spaß.

Es grüßt Dich herzlichst
Super Mario

Hallo Mario,
ich danke Dir für die Lösungen von Metal Gear, dadurch konnte ich Metal Gear durchspielen. Ich muß mich auch für die tolle Mitgliedskarte bedanken.

Lösung zu Super-Mario-Bros 2:
Um vom Level 3-1 ins Level 5-1 zu gelangen macht man einiges: Im Level 3-1 beim Wasserfall hinunterfallen lassen, unterm Fall die Spielfigur in die Mitte lenken. Mario kommt zu einer Tür; hineingehen, alle Planzen auszupfen. Flasche mitnehmen and zur Vase bringen. In der Unterwelt in die Vase klettern. Man befindet sich in der Welt 5-1.

Dein Fan,
Martin Pfatschbacher
Österreich

Lieber Martin,
recht herzlichen Dank für Deinen Brief. Wir freuen uns, daß Du die Mitgliedskarte bereits erhalten hast und bedanken uns für Deine Tips zu Super-Mario-Bros II.

Wir hoffen, daß Deine Lösungen bei allen Club-Mitgliedern Verwendung finden.

Liebes Nintendo Team,
ich finde in Eurer Sport-Serie sind die besten Spiele enthalten. Besonders gefällt mir Kung Fu und Boxen.

Für alle Top Gun Fans; wer gar nicht weiterkommt soll einfach immer aufwärts fliegen, dann braucht er sich nur um ein paar feindliche Raketen and Flugzeuge kümmern.

Falls jemand Mike Tyson sieht, richtet ihm gute Besserung aus. Wenn Ihr so weiter macht, könnt Ihr Euch vor Fans bald nicht mehr retten.

Euer
Dietmar Gölles
Österreich

Lieber Dietmar,
vielen Dank für Deinen lieben Brief, über den wir uns gefreut haben.

Die Grüße an Mike Tyson werden wir selbstverständlich weiterleiten and hoffen, daß es bald noch mehr Fan-Club-Miglieder in Österreich geben wird.

Viele Grüße
Super Mario

Endlich ist es so weit - es gibt einen eigenen Club Nintendo Österreich und Schweiz

Das heißt:

- Kostenlose Mitgliedskarte
- 6 mal pro Jahr das Nintendo Clubmagazin - für das erste Jahr kostenlos!
- Detaillierte Spielebeschreibungen.
- Brandheiße Tips und Insidertricks.
- Neueste Nachrichten und eine Vorschau für neue Spiele und Zubehör.
- Aktuelle Liste der begehrtesten NES - und Game Boy - Spiele.
- "Briefkasten" Mailbag und Hi-Score-Tabelle auf der bald Euer Name stehen kann und, und, und,.....
- HOT LINE - telephonische Spieleberatung - nur für Mitgleider.

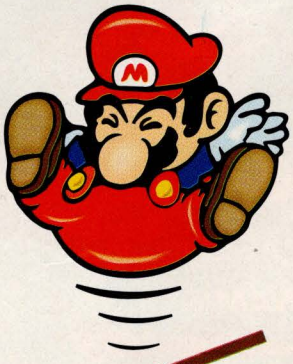
Unsere Anschrift:
Club Nintendo Österreich
Postfach 83
5027 Salzburg

Club Nintendo Schweiz
Auf dem Wolf 30
4052 Basel

HOT LINE:

Tel. 0662/88 31 49
jeweils Dienstag von
15 bis 18 Uhr.

Tel. 061/311 8836
Mittwoch und Freitag
jeweils von 13 bis 17 Uhr.



FAXANADU
START CONTINUE
TM AND © 1988 HUDSON SOFT
ER LICENSE FROM FALCOM
CENSED TO NINTENDO
Ivan "Ironman" Stewart's
OFF ROAD
Wipeout
JETZT SCHON FRÖHLICHE WEIHNACHTEN MIT
B-TYPE
LINES-001
STATISTICS
LEVEL 08
HEIGHT
TETRIS
PUSH START
© 1989 Nintendo
A-TYPE
LINES-012
NEXT
LEVEL 01
Nintendo
忍法帳
Art of THE SHADOW
Art of THE FIRE RING
Art of GROUND FIRE
Art of MISSILES
3700
2
GAME PAUSED
KONAMI
PROBOTECTOR
PLAY SELECT
1 PLAYER
2 PLAYERS
TM AND © 1990
KONAMI INDUSTRY CO., LTD.
LICENSED BY NINTENDO.
Push start button
PUSH START BUTTON